

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan membaca pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada tahap membaca awal. Kegiatan proses belajar membaca di sekolah dasar masih banyak berfokus pada pengenalan kata dan hafalan suku kata, sehingga anak sering mampu melafalkan kata tetapi belum memahami proses membaca secara fonologis (Kemendikbudristek, 2022). Menurut Virginia Literacy Partnerships (2023, h. 3), definisi dari fonik adalah proses penerjemahan simbol huruf menjadi bunyi yang diucapkan. Namun, penerapan metode fonik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di negara Indonesia masih terbatas dan belum diimplementasikan secara luas, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hasil Asesmen Nasional tahun 2023 memaparkan bahwa sekitar 40% siswa sekolah menengah di Indonesia belum mencapai kompetensi minimum dalam literasi dasar (Kemendikbudristek, 2023). Kesulitan membaca sejak tahap awal tidak hanya menghambat kemampuan akademik, tetapi juga berdampak pada munculnya kecemasan belajar dan rendahnya kepercayaan diri anak (Abu Omar et al., 2024). Dari sisi perkembangan kognitif, anak usia dini membutuhkan pembelajaran yang konkret, visual, dan interaktif agar proses belajar berjalan optimal (Santrock, 2021, h. 250–255).

Faktanya, penggunaan metode fonik ternyata bermanfaat bagi anak-anak, terutama mereka yang berusia dini. Dengan metode ini, mereka tidak hanya menghafal huruf, tetapi juga dapat memahami bunyi huruf dan menggunakannya untuk melafalkan dan mengenali kata secara keseluruhan (Situmorang et al., 2024, h.152-164; Mulyaningtias & Febriana, 2024, h.7). Dengan menggunakan Early Grade Reading Assessment (EGRA) yang telah dilaksanakan oleh UNICEF di Papua dan Papua Barat, penelitian ini memberikan gambaran tentang situasi sebenarnya. Hasilnya sangat signifikan, yaitu jumlah siswa yang tidak mampu

membaca dan memahami teks naik dari 17% menjadi 52%, dan jumlah siswa yang tidak mampu membaca sama sekali turun dari 45% (UNICEF, 2023, h.12). Studi lain mengatakan bahwa anak-anak yang sudah peka terhadap bunyi bahasa atau memiliki kesadaran fonologis lebih cepat dan lebih mudah memahami teks tertulis (Zahira & Andreani, 2023, h.389).

Namun, pendekatan fonik ternyata lebih optimal apabila dikemas dalam bentuk permainan interaktif. Studi di Tanjungpura mencatat bahwa anak-anak TK yang diajari fonik lewat permainan jadi lebih antusias dan aktif saat belajar (Patria, 2023, h.1). Dampak dari rendahnya kemampuan baca adalah anak-anak menjadi tidak percaya diri terhadap dirinya sendiri (Sari & Yuliani, 2021, h.116). Bahkan, anak-anak usia dini cenderung lebih tertarik pada aktivitas bermain daripada belajar formal (Savarithan dan Abdul Karim, 2025, h.23). Belajar sambil bermain juga dapat meningkatkan minat karena anak dapat langsung menyentuh dan memainkan objek di sekitarnya. Dengan adanya *board game* fisik yang bersifat multisensori atau taktil, anak menjadi lebih mudah menghubungkan huruf dengan bunyinya. Hal ini juga dapat membuat pemahaman mereka lebih cepat terbentuk dan bertahan lebih lama dibandingkan penggunaan media yang hanya mengandalkan visual atau audio (Birsh, 2018, h.19-24; Kucirkova, 2023, h.1-3). Selain itu, anak usia dini lebih tertarik pada aktivitas berbasis visual dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional seperti buku cetak (Sari & Suyadi, 2024, h.18-19).

Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan belajar membaca pada anak usia dini, terutama di kalangan siswa-siswi berusia 7 sampai 9 tahun dengan metode fonik melalui media *board game*. Penelitian yang dilakukan oleh Melati Fajriah (2021, h.22) mendukung hal ini, dimana penggunaan media permainan edukatif seperti *board game* dapat memperkaya kemampuan berbahasa pada anak di usia dini, melalui aktivitas bermain. Permainan seperti *board game* juga memiliki peran untuk mendidik sekaligus menjadi sarana hiburan yang menyenangkan bagi siswa, dan dapat meningkatkan rasa sosial pada anak-anak (Mufida & Abidin, 2021, h.45). Maka dari itu, dibutuhkannya perancangan *board game* belajar membaca fonik untuk anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran membaca yang digunakan masih didominasi oleh pengenalan huruf secara visual dan kegiatan hafalan, sehingga cenderung bersifat pasif dan kurang sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia 7–9 tahun yang masih membutuhkan pengalaman belajar konkret.
2. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti *board game* yang memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran membaca fonik, khususnya pada anak usia 7-9 tahun.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini akan membuktikan bagaimana perancangan *board game* belajar membaca fonik untuk anak usia dini?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditentukan batasan masalah. Objek perancangan akan menggunakan media informasi yang akan dilakukan melingkupi perancangan *board game* membaca fonik dalam pendekatan bermain untuk melatih masa awal dari kemampuan baca anak. Target STP dalam perancangan ini adalah semua jenis kelamin, anak-anak berusia 7-9 tahun yang sedang menempuh pendidikan kelas 1-2 SD, berstatus ekonomi menengah ke bawah (SES B-C), dan berdomisili di Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi). Konten perancangan dari permainan *board game* akan dibatasi seputar suku kata dan implementasi fonik dari seluruh huruf. Selain itu, terdapat elemen dari *board game* yang akan mencakup kartu fonik, papan permainan, dan buku panduan bermain. Tahap perancangan juga akan dibatasi hingga tahap *prototyping*, dan tidak mencakup tahap *implementation*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah bagaimana perancangan *board game* belajar membaca fonik untuk anak usia dini.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini akan memberikan manfaat yang terbagi menjadi dua aspek, yaitu manfaat secara teoretis dan praktis. Berikut adalah manfaat dari pelaksanaan tugas akhir ini:

1. Manfaat Teoretis:

Tugas akhir ini bertujuan agar mampu menambah pengetahuan, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Dengan adanya pelaksanaan tugas akhir diharapkan dapat memajukan kualitas dan reputasi dari pendidikan pada kemampuan membaca anak-anak di Indonesia. Dengan adanya perancangan *board game*, besar harapan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan bersosialisasi pada anak. Hal tersebut memiliki manfaat yang berdampak positif untuk membangun kemampuan baca pada anak usia dini melalui perancangan *board game*.

2. Manfaat Praktis:

Tugas akhir ini disusun untuk meningkatkan edukasi dan memperluas wawasan mengenai belajar membaca, khususnya dengan menggunakan metode fonik. Melalui media yang dirancang, diharapkan mampu memberikan dampak yang lebih baik, terutama dalam aspek penggunaan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.